COLLECTION/KOLLECTION
ARCADE

Stryfe

OROU
MAMA

EMMANUEL
ZERBIB

ERE INFORMATIQUE

Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.

Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

- de ranger le support magnétique dans son étui après utilisation ;
- de ne pas le stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.

S'il s'agit d'une cassette, de nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.

You have just purchased an ERE INFORMATIQUE program. Thank you !

We make the following suggestions to give a long life to our high quality program :

- store the program in its original box,
- do not expose the program to a source of hear or magnetic fields (loud speackers and TV sets).

If the program is on a cassette, then clear regularly the reading head of the tape recorder with tissue paper soaked in 90° Alcohol or a branded head cleaner.

Sie haben soeben ein ERE INFORMATIQUE Programm erworben, wir möchten Sie dazu beglückwünschen.
Damit Sie die Eigenschaften dieses Produktes auf's Beste nutzen können, raten wir Ihnen :

- den Datenträger weder neben einer zu starken Wärmequelle, noch in dem Magnetfeld eines Lautsprechers oder Fernsehers zu lagern.
- den Datenträger nach dem Gebrauch stets in der dazugehörigen Verpackung aufzubewahren.

Bei Benutzung eines Kassettenrekorders regelmäßig die Köpfe des Kassettenrekorders mit einem in Alkohol getränkten Wattestäbchen säubern.

© ERE INFORMATIQUE 1987

Programmes, sons et graphisme sont la propriété de Ere Informatique. Leur reproduction, traduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est strictement interdite.
La location de ce produit est strictement interdite.

Program, sounds and graphics belong to Ere Informatique. Any copying, editing, renting, hiring, lending of this product, or any part thereof is strictly forbidden.

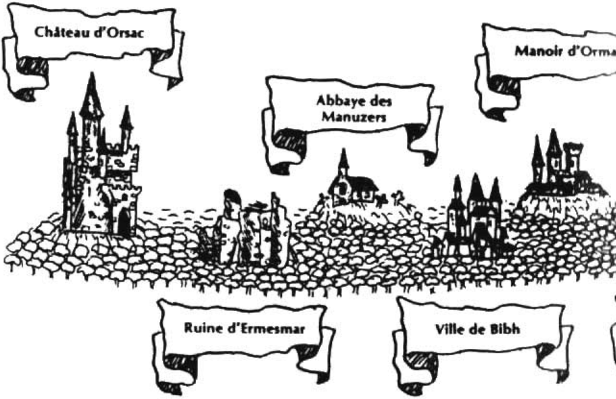
Programme, Ton und Grafik sind Eigentum von "ERE INFORMATIQUE".Reproduktionen, Übersetzungen sowie Änderungen jeglicher Art sind strikt untersagt.
Der Verleih dieses Produktes ist nicht gestattnet.

TOUCHES DE JEU

QWERTY	AZERTY
SORCIER	
Q:↑ A:↓ Z:← X:→	A:↑ Q:↓ W:← X:→
GUERRIER	
{:↑ +:↓ >:← ?:→	<:↑ %:↓ /:← +:→

Sorcier : C : éclair TAB : potion

Guerrier : ESPACE : hache RETURN : potion



FRANÇAIS

CHARGEMENT DU PROGRAMME

Cassette : appuyez sur CONTROL et deux fois sur ENTER, puis sur PLAY du magnétophone.
Disquette : tapez RUN"ERE.

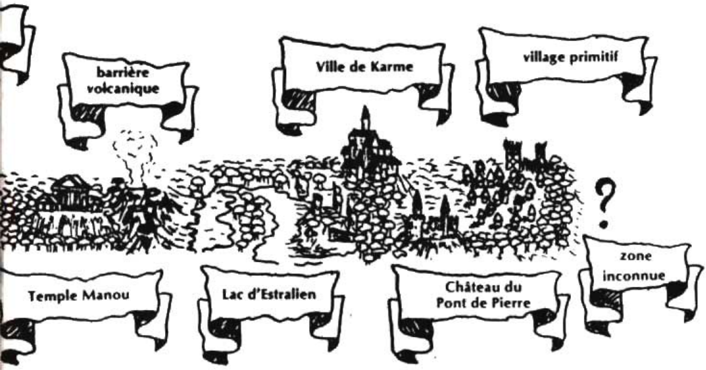
Le chargement est automatique. Une page de présentation et une musique vous accueillent. A la fin de la musique, le chargement reprend de lui-même.

OPTIONS

1 joueur : touche F1 (au pavé numérique)
2 joueurs : touche F2
Pour changer de personnage (gnome guerrier ou gnome sorcier), appuyez sur la touche S.

TOUCHES DE JEU

M : Musique N : Interruption de la musique
ESC : pause DEL : fin de pause



LA BATAILLE DE L'INFINI

STRYFE vous invite à revivre l'une des plus mystérieuses batailles du royaume de Féérie, celle qui a vu s'affronter les Gnomes (que vous incarnez) et les Forces du Mal, dirigées par le Grand Morvelinh, sans doute le plus méconnu des démons.

Les Gnomes, prisonniers du Grand Morvelinh, n'ont qu'un souci : s'échapper et se venger. Avec eux, vous devrez investir tous les repaires du démon et exterminer le plus grand nombre de ses ignobles complices.

Vous devrez aussi détruire les Portes du Mal, par où surgissent vos ennemis, les monstres, et pour les meilleurs d'entre vous, il restera à débusquer le Grand Morvelinh en personne et à le combattre au fond de son épouvantable retraite, la Fosse Noire.



Gnome

LES GNOMES

Les Gnomes sont tous un peu magiciens, mais certains deviennent de véritables virtuoses en la matière. Ce sont eux que l'on appelle communément "sorciers". STRYFE met en scène WLAMIR, le plus célèbre des sorciers gnomes, et OLAF, le meilleur guerrier.

LES KOBOLDS

Ces petits êtres malfaisants, originaires des pays germaniques, usent de magie, comme tous les habitants de Féérie. N'apparaissant que pour venger un des leurs, ils feront tout pour vous détruire.



Kobold

LES ESPRITS VERTS

Seuls les Gnomes peuvent apercevoir ces êtres invisibles. Peu intelligents, faiblement magiciens et plutôt lâches, ils abandonnent la partie s'ils sentent que l'ennemi est le plus fort.

LES TROLLS

Originaires des pays nordiques, ces êtres sont les plus stupides et les plus malfaisants de l'armée du Grand Morvelinh. Leur bêtise et leur brutalité les rendent très dangereux.

LES FANTÔMES

Leur seul dessein est la vengeance : ils ne viennent que pour tuer celui qui les a tués. Résolument impitoyables, ce sont vos pires ennemis, après les kobolds.

ÉLÉMENTS DE JEU

LES HÉROS

LE GNOME SORCIER : ses armes sont les éclairs magiques. Il peut également utiliser des potions trouvées en chemin.

LE GNOME GUERRIER : son arme, la hache magique d'Olaf, a la particularité de réapparaître dans la main de celui qui l'a lancée lorsqu'elle atteint son but.

LES MONSTRES

LES TROLLS : attaquent le Gnome le plus proche en le mordant.

LES ESPRITS VERTS : attaquent le Gnome le plus proche en lui absorbant son énergie et en lui jetant des boules de feu magiques.

LES FANTÔMES : attaquent le Gnome qui vient de tuer un allié sans s'occuper des Gnomes alentour.

LES KOBOLDS : attaquent le Gnome qui vient de tuer un allié et lui jettent des boules de feu magiques.

LES OBJETS

LES CLEFS ARGENT : permettent de prendre les clefs d'or.

LES CLEFS D'OR : permettent de quitter une région si elles sont utilisées devant les portes de l'invisible.

LES JAMBONS : redonnent de l'énergie.

LES COFFRES : permettent de s'enrichir et de gagner des points d'expérience.

LES POTIONS : utilisées par le sorcier, elles détruisent tout ; le guerrier ne connaissant pas parfaitement la magie ne détruira que les portes du mal.

LES PORTES DU MAL : font apparaître les monstres, mais elles sont destructibles (potions).



Esprit vert/Green Spirit /Gruener Geist



Troll

ENGLISH



LOADING THE GAME

Cassette : press CONTROL then ENTER twice. Then press PLAY.
Disk : type RUN"ERE.

Loading is automatic. A presentation screen and some music will welcome you. Loading will continue after the music.

OPTIONS

1 player : F1 key
2 players : F2 key
To change character (gnome fighter or gnome sorceror), press S.

GAME CONTROLS

Sorceror : Q : ↑ A : ↓ Z : <–
X : –> C : lightning TAB : potion
Fighter : { : ↑ + : ↓ ? : → > : ←
SPACE : axe RETURN : potion

M : Music N : Stop music
ESC : pause DEL : end of pause

THE BATTLE OF INFINITY

STRYFE lets you recreate one of the most mysterious battles of the kingdom of Faerie, when gnomes (under your leadership) confront the Powers of Evil, led by Great Morvelinh, surely the least known of all demons.

The gnomes, held captive by Great Morvelinh, are determined to gain freedom and exact revenge. You must help capture the haunts of the demon and exterminate as many of his loathsome followers as you can.

You must also destroy the Gates of Evil, through which pour the monstrous enemy hordes. Finally, for the truly stout of heart, Great Morvelinh himself must be found and defeated, deep inside his blood-curdling lair, the Black Pit.

THE GNOMES

All gnomes are versed in the magick arts. Some indeed become grand masters. These are the legendary "sorcerors".

STRYFE presents VLAMIR, the most renowned sorceror among the gnomes, and OLAF, their finest fighter.

THE KOBOLDS

These horrid little creatures are magick-users, like all inhabitants of Faerie. Appearing only to avenge the deaths of their own kind, they will stop at nothing to destroy you.

THE GREEN SPIRITS

They are invisible to all but gnomes. Somewhat dull-witted, feeble in magick and none too brave, they will flee before an enemy stronger than themselves.

THE TROLLS

Originally from the North Land, the trolls are the most stupid and most wicked of Great Morvelinh's ghastly horde. Their mindless brutality is what makes them so dangerous.

THE PHANTOMS

Their one desire is revenge : they come only to kill those who have killed them. Implacable in their hatred, they are in truth only slightly less deadly than the dreaded kobolds.

CHARACTERISTICS

THE HEROS

THE GNOME SORCEROR : his weapons are magick lightning bolts. He may also use potions he finds.

THE GNOME FIGHTER : after striking its prey, his magick axe returns to the thrower's hand.

THE MONSTERS

TROLLS : they bite the nearest gnome !

GREEN SPIRITS : they drain the energy from the closest gnome, while unleashing fire-balls at him.

PHANTOMS : they attack a gnome who has just killed an ally, without bothering any other gnomes.

KOBOLDS : they attack any gnome who has just killed an ally, and they fire balls of magick flame at him.

OBJECTS

SILVER KEYS : they let you pick up the golden keys.

GOLDEN KEYS : they let you leave a region, if they are used in front of the gates of the invisible.

HAMS : they will give you energy.

CHESTS : they contain money and experience points.

POTIONS : with them, the sorceror can destroy anything. The fighter, with his lesser knowledge of magick, can use them only to destroy the gates of evil.

GATES OF EVIL : allow the monsters to appear. Potions can destroy them.

DEUTSCH



LADEN EINES PROGRAMMES

Kassette : drücken Sie auf "CONTROL" und zweimal auf "ENTER", dann auf die Taste "PLAY" des Kassettenrekorders.
Diskette : schreiben Sie RUN"ERE.

Das Laden erfolgt automatisch. Sie sehen das Vorführprogramm und hören eine Melodie. Wenn die Melodie zu Ende ist, startet das Laden von selbst.

WAHL

1 Spieler : Taste F1 (numerisches Tastenfeld)
2 Spieler : Taste F2

Um zwischen den Personnen wählen zu können (Kriegergnom oder Zaubergnom), drücken Sie die Taste S.

SPIELTASTEN

Zauberer : Q : ↑ A : ↓ Z : ←

X : → C : Blitz TAB : Mixtur

Krieger : { : ↑ + : ↓ ? : → > : ←

LEERTASTE : Axt
RETURN : Mixtur

M : Musik
N : Unterbrechung der Musik
ESC : Pause DEL : Ende der Pause

DER KAMPF DES UNENDLICHEN

STRYFE lädt Sie ein, einer der mysteriösten Kämpfe des Feenreiches mitzuerleben ; jener Kampf, bei dem sich die Gnome (die Sie verkörpern) und die Kräfte des Bösen entgegenstehen, die von dem Großen Morvelinh, ohne Zweifel einer der meist unterschätzten Dämonen, angeführt werden.

Die Gnome, die die Gefangenen des Großen Morvelinh sind, haben nur einen Gedanken : Flucht und Rache. Mit ihnen müssen Sie alle Höhlen des Dämonen umstellen und die größtmöglichste Zahl seiner gemeinen Komplizen ausrotten.

Sie müssen auch alle Pforten des Bösen, durch die Ihre Feinde, die Monster, auftauchen, zerstören und für die Besten unter Ihnen bleibt die Aufgabe, den Großen Morvelinh höchstpersönlich aufzutreiben und ihn in seinem grauenhaften Schlupfwinkel, der Schwarzen Gruft, zu bekämpfen.

DIE GNOME

Alle Gnome können etwas zaubern, aber einige entwickeln sich zu echten Virtuosen in diesem Fach. Man nennt diese gewöhnlich "Zauberer".

STRYFE setzt WLAMIR, den bekanntesten Zaubergnom, und OLAF, den besten Krieger in Szene.

DIE KOBOLDE

Diese kleinen bösartigen Lebewesen, die aus Germanien stammen, kennen die Zauberkunst, wie alle Einwohner des Feenreiches. Sie erscheinen nur, um einen der ihren zu rächen,und werden alles daransetzen, Sie zu vernichten.

DIE GRUENEN GEISTER

Nur die Gnome können diese unsichtbaren Wesen erkennen. Nicht sehr intelligent, schwache Zauberer und eher feige, verlassen sie die Partie, sobald sie merken, dass der Feind stärker ist.



DIE TROLLE

Diese Geschöpfe, die aus dem Norden stammen, sind die Dümmsten und die Bösartigsten der Armee des Großen Morvelinh. Ihre Dummheit und ihre Brutalität machen aus ihnen sehr gefährliche Gegner.

DIE GESPENSTER

Ihr einziges Vorhaben ist die Rache. Sie kommen nur, um denjenigen zu töten, der sie getötet hat. In entschlossener Weise erbarmungslos, sind es Ihre schlimmsten Feinde - nach den Kobolden.

DIE SPIELELEMENTE

DIE HELDEN

DER ZAUBERGNOM : Seine Waffen sind die magischen Blitze. Er kann auch unterwegs gefundene Mixturen benutzen.

DER KRIEGERGNOM: seine Waffe, die magische Axt Olafs, besitzt die Besonderheit, in der Hand desjenigen wiederzuerscheinen, der sie warf, sobald sie das Ziel erreicht hat.

DIE MONSTER

DIE TROLLE: greifen den nächststehenden Gnom an, indem sie ihn beißen.

DIE GRUENEN GEISTER: greifen den nächststehenden Gnom an, indem sie seine Kraft aufzehren und ihn mit magischen Feuerkugeln bewerfen.

DIE FANTOME: greifen den Gnom an, der gerade einen Allierten getötet hat, ohne sich um die herumstehenden Gnome zu kümmern.

DIE KOBOLDE: greifen den Gnom an, der gerade einen Allierten getötet hat,und bewerfen ihn mit magischen Feuerkugeln.

DIE OBJEKTE

DIE SILBERNEN SCHLÜSSEL: ermöglichen es, die goldenen Schlüssel zu nehmen.

DIE GOLDENEN SCHLÜSSEL: gestatten, eine Gegend zu verlassen, wenn sie vor den Pforten des Unsichtbaren benutzt werden.

DIE SCHINKEN: geben Kraft zurück.

DIE TRUHEN: gestatten es, sich zu bereichern und Erfahrungspunkte zu gewinnen.

DIE MIXTUREN: wenn sie von einem Zauberer benutzt werden, zerstören sie alles; der Krieger, der die Zauberkunst nicht gut beherrscht, wird nur die Pforten des Bösen zerstören.

DIE PFORTEN DES BÖSEN: durch sie erscheinen die Monster. Sie sind zerstörbar (Mixturen).



Fantôme/Phantom

/Gespenst

GARANTIE / GUARANTEE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à votre revendeur qui vous l'échangera.

If, in spite of the care taken in its design and manufacture, this software product should prove unusable due to defect, please fill in this guarantee form and return the cassette (in its original package and with its directions for use) to your dealer, who will exchange it.

Sollte, dieses Programm, ungeachtet der großen Sorgfalt, die wir bei der Entwicklung und Herstellung haben walten lassen, mit schwerwiegenden Fehlern behaftet sein, bringen Sie es bitte zum Umtausch in der Originalverpackung zusammen mit der ausgefüllten Garantiekarte zurück zu Ihrem Händler.

NOM / NAME :

. . . .

Adresse / Address / Adresse :

. . . .

Code postal / Post code / Postleitzahl : **Ville / Town / Stadt :**

. . . .

Marque de votre ordinateur / Mark of your computer / Ihr Computer :

. . . .

Date d'acquisition / Date of purchase / Kaufdatum (Computer) : . . . .

Magnétophone utilisé / Cassette player used / Ihr Kassettenrecorder :

. . . .

Nom du logiciel / Name of software product / Name des Programms

. . . .

Date d'acquisition / Date of purchase / Kaufdatum (Programm) : . . . .

Problème rencontré / The problem encountered / Problembeschreibung :

. . . .

. . . .

. . . .

Date / Datum : **Cachet du Revendeur / Dealer's stamp**

. . . . **Händlerstempel :**



EMMANUEL ZERBIB

Né en 1968 avec un goût prononcé pour les sciences, Emmanuel ZERBIB est contaminé par le virus informatique dès la classe de 6ème et, bientôt, on ne le croise plus sans qu'un bout de clavier d'ordinateur ne dépasse subrepticement de sa poche révolver. Lorsqu'il passe brillamment son bac C, il parle déjà le langage machine aussi couramment que sa langue maternelle. Préparant tout naturellement une école d'ingénieur, il programme entre deux cours à la fac, pour se détendre l'esprit.

Born in 1968 with a decidedly scientific turn of mind, Emmanuel Zerbib caught the computer bug early and is easily recognizable by the inevitable computer keyboard sticking out of his pocket. By the time he left school he already spoke machine code with an impeccable accent. A university student now, Emmanuel relaxes between lectures by programming gems like STRYFE.

1968 mit einem ausgesprochenen Geschmack für die Wissenschaften geboren, ist EMMANUEL ZERBIB seit der fünften Klasse vom Informatik-Virus angesteckt, und bald traf man ihn nicht mehr, ohne daß ein Teil der Computertastatur verstohlen aus seiner Tasche herausschaut. Als er glänzend sein Abitur, Schwerpunkt Mathematik, besteht, spricht er schon die Maschinensprache fließend wie seine Muttersprache. Ganz selbstverständlich bereitet er eine Ingenieurschule, vor, und zwischen zwei Vorlesungen in der Universität programmiert er, um seinen Geist zu entspannen.

OROU MAMA

Né en janvier 1968 avec un pinceau de martre dans la main droite et un stylo à bille dans la main gauche, Orou Mama découvre l'informatique par hasard, sous un sapin de Noël, quinze jours avant son 17ème anniversaire. Ses talents multiples lui permettent de collaborer aussitôt à diverses productions, mais cet interlocuteur privilégié des magiciens, des elfes et des fées ne pouvait rester longtemps sans écrire ses propres scénarios. Un bon génie lui inspire STRYFE et d'autres projets qu'il se hâte de réaliser pour notre plus grand plaisir.

Born in January 1968 with a paintbrush in one hand and a ball-point pen in the other, Orou Mama stumbled over a computer under a Christmas tree, just 15 days before his 17th birthday. His many talents allowed him to take part in a number of productions, but this honorary member of the tribe of magicians and elves just had to write his own scenarios. A wise spirit inspired him to imagine STRYFE as well as a whole bagfull of sparkling projects that we can't wait to enjoy.

Januar 1968 mit einem Marderpinsel in der rechten Hand und einem Kugelschreiber in der linken Hand geboren, entdeckt Orou Mama durch Zufall die Informatik, unter einem Weihnachtsbaum, fünfzehn Tage vor seinem 17ten Geburtstag. Seine vielzähligen Talente ermöglichen es ihm, sofort an verschiedenen Produktionen mitzuarbeiten, aber dieser von den Zauberern, Elfen und Feen bevorzugten Gesprächspartner konnte es nicht lange aushalten, ohne selbst ein eigenes Szenario zu schreiben. Ein guter Geist gibt ihm STRYFE und andere Projekte ein, die er schnell zu unserer größten Freude bewerkstelligen will.